



1997: FUGA DA NEW YORK™

un Gioco di Kevin Wilson

REGOLAMENTO



STUDIOCANAL
A CANAL+ COMPANY

INTRODUZIONE

1997: Fuga da New York vi trasporterà nell'iconica atmosfera dell'omonimo film del 1981, girato dal maestro John Carpenter. Vestirete i panni di un gruppo di eroi, che esplorando le pericolose strade di New York, andranno alla ricerca del Presidente, della sua valigetta che contiene il nastro governativo e dello schema dei ponti, necessario per fuggire dalla città senza calpestare le mine.

Potrete agire in gruppo, cercando queste tre cose, o decidere di perseguire segretamente i vostri obiettivi personali nel corso della partita, fuggendo da soli da New York e tradendo così i vostri compagni. A prescindere dalla vostra decisione, dovrete affrontare le bande di Manhattan, comandate dal Duca di New York, che cercherà di ostacolarvi inviandovi contro Galeotti e Boss per consumare il poco tempo a disposizione per completare la vostra missione.

INDICE

COMPONENTI	3
PREPARAZIONE	4
SEQUENZA DEL TURNO	6
FASE EROE	7
FASE NEW YORK	9
VINCERE O PERDERE LA PARTITA	10
VARIANTI DIFFICILI	20
APPENDICE	20

REGOLE EROE

Effetti Carte Azione	11
Prendere o Perdere una Carta Valigetta	12
Prendere la Carta Presidente	13
Prendere e Usare Carte Oggetto e Arma	14
Prendere, Usare o Perdere un'Auto	14
Segnalino Gulfire	14
Segnalino Elicottero	15
Salire di Livello e Carte Azione Speciale	15
Tessere Mappa e loro Contenuto	15
Fare Rumore	16
Abilità Personali	16
Ricevere Danni dai Nemici	16
Rivelare una Carta Evento	16
Rivelare Tessere Timer	16

REGOLE NEW YORK

Nemici	17
Prendere e Usare un'Auto per i Galeotti	17
Ottenere Rumore	18
Infliggere Danno agli Eroi	18
Cubetti Missione	18
Muovere Nemici	18
Rimettere Carte nel Mazzo New York	19
Blocchi Stradali	19
Carte Azione Speciale	20



COMPONENTI



4 plance Eroe



1 plancia di gioco



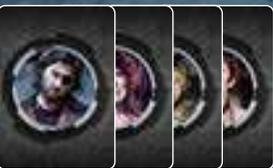
1 plancia New York



5 carte Valigetta



1 carta Presidente



32 carte Azione Eroe
(8 per ogni giocatore)



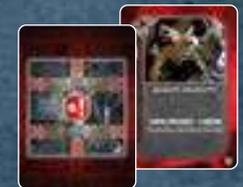
12 carte Azione Speciale Eroe
(3 per ogni giocatore)



4 carte Equipaggiamento Iniziale



7 carte Azione New York



3 carte Azione Speciale New York



12 carte Obiettivo Personale (6 blu, 6 viola)



18 carte Oggetto



16 carte Evento



4 carte Auto



4 carte Sommario



40 pedine Galletto



25 segnalini Blocco Stradale
(fronte/retro)



14 segnalini Periferia
(fronte/retro)



1 segnalino Elicottero (fronte/retro:
Eliporto e Elicottero Atterrato)



16 tessere Timer
(12 standard, 1 Presto!, 3 rosse)



34 tessere Città



1 segnalino Gullfire



12 segnalini Livello
(4 gruppi di 3 segnalini fronte/retro)



4 segnalini Valigetta



19 basette in plastica (2 per ogni Eroe,
7 per New York, 4 bianche)



8 tessere Central Park



1 tessera
World Trade Center (WTC)



4 pedine Eroe



3 pedine Boss



1 pedina Taxi 4 pedine Auto



15 cubetti
Oggetto



15 cubetti
Munizione



3 cubetti
Punti Vita



1 cubetto
Rumore New York



1 pedina
Livello Evento



4 cubetti
Missione New York



8 tessere Punto Di Interesse
(PDI)



1 tessera Biblioteca



12 Mescolate le tessere Città, formando una pila Città a fianco della plancia di gioco.



13 Mescolate le tessere Central Park, formando una pila Central Park a fianco della plancia di gioco.



14 Formate una riserva generale a fianco della plancia di gioco con:

- il mazzo di carte Oggetto mescolato, lasciando uno spazio per gli scarti (a faccia in giù);
- il mazzo di carte Evento mescolato, lasciando uno spazio per gli scarti (a faccia in giù);
- le 4 carte Auto;
- i cubetti Munizione e Oggetto;
- le pedine Galeotto e Auto;
- i segnalini Blocco Stradale;
- 4 basette in plastica rosse e 4 bianche.

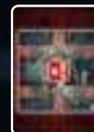


15 Prendete tutte le carte Azione Speciale Eroe e Azione Speciale New York (quelle contrassegnate con ) e posizionatele a faccia in giù a fianco della plancia di gioco.



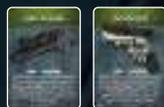
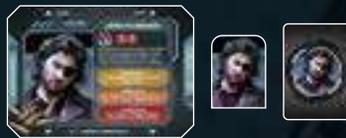
16 Preparate la plancia New York posizionandola a fianco della plancia di gioco e posizionate:

- il cubetto Rumore nella casella più a sinistra del Tracciato Rumore;
- tutti i cubetti Missione nella casella Missione a sinistra;
- ogni pedina Boss (con una basetta in plastica rossa) sull'immagine corrispondente;
- 1 cubetto Punti Vita nella casella più a destra del Tracciato Punti Vita di ogni Boss;
- il mazzo di carte Azioni New York mescolato, a sinistra a fianco della plancia New York.



17 Ogni giocatore Eroe:

- sceglie un colore e prende la carta *Sommario* e le 2 basette in plastica corrispondenti;
- sceglie un Eroe, prendendo le carte *Azione Eroe* (che formeranno la sua mano iniziale) e la pedina corrispondenti. Attacca alla pedina una delle sue basette in plastica e posiziona la plancia Eroe corrispondente davanti a sé;
- posiziona la carta *Equipaggiamento Iniziale* in modo appropriato, in particolare:
 - **Tassista** inizia con la carta *Il Vecchio Taxi* e con la pedina *Taxi* già sulla plancia di gioco;
 - **Jena e Maggie** iniziano con la loro *Arma* rivelata nell'area corrispondente, posizionando su di esse il numero di cubetti *Munizione* indicati;
 - **Mente** inizia con lo *Schema del Ponte 3* rivelato nella propria riserva personale.
- sceglie casualmente un set di 3 segnalini *Livello* con la stessa grafica sul dorso, posizionandoli a faccia in giù negli spazi corrispondenti della propria plancia Eroe, e rivelando immediatamente il segnalino *Livello 1*.
- posiziona la propria pedina sullo spazio *Biblioteca* al centro della plancia.



18 Prendete casualmente 6/5/4/3 carte *Obiettivo Personale* di ciascun colore (blu e viola) in una partita a 4/3/2/1 giocatori, dopodiché mescolate separatamente le carte prese in 1 mazzo per ciascun colore. Ciascun giocatore pesca 1 carta da ciascun mazzo, le guarda segretamente e le posiziona al di sotto della propria plancia Eroe nell'area corrispondente, senza rivelarle. Rimettete le rimanenti carte *Obiettivo Personale* nella riserva generale, in 2 mazzi a faccia in giù separati (blu e viola).



19 Infine, scegliete casualmente 1 giocatore che sarà il primo Eroe a giocare il proprio turno.



STRUTTURA DEL REGOLAMENTO

Questo regolamento ha la struttura seguente:

- la prima parte, a partire da questa pagina, descrive le regole principali del gioco, spiegando la sequenza del turno e come si vince/perde la partita;
- la seconda parte, che inizia a pagina 11, contiene tutte le regole specifiche per **Eroi** (i giocatori) e **New York** (l'antagonista virtuale dei giocatori);
- la terza parte è composta dalle appendici che contengono spiegazioni per specifiche carte e le regole per i componenti aggiuntivi sbloccati nel corso della campagna di finanziamento.

Durante la lettura incontrerete alcuni rimandi a sezioni specifiche (ad esempio: "*vedi pagina 6 – Struttura del Regolamento*"): non è necessario consultare subito la sezione indicata durante la prima lettura, ma queste note vi saranno utili nelle prime partite per trovare le regole specifiche. Vi guideranno rapidamente verso la sezione rilevante all'interno del regolamento.

SEQUENZA DI TURNO

Il gioco si svolge nel corso di più turni, finché non viene innescata una condizione di vittoria o sconfitta.

Il turno di ogni giocatore è composto da 2 fasi, effettuate in questo ordine:

Fase Eroe: il giocatore di turno veste i panni del proprio Eroe, effettuando azioni e usando Oggetti;

Fase New York: il giocatore di turno gestisce le bande di New York, che ostacoleranno gli Eroi muovendo Nemici, posizionando Blocchi Stradali e rivelando tessere Timer.

FASE EROE

1 - RIVELARE 1 TESSERA TIMER

Il giocatore di turno **può** rivelare 1 tessera Timer per riprendere in mano tutte le proprie carte Azione scartate. Se il giocatore di turno ha 1 o meno carte Azione in mano all'inizio del suo turno, **deve** farlo.

Se rivela 1 tessera Timer, riprende in mano tutte le proprie carte Azione scartate. Poi, risolve l'effetto descritto sulla tessera Timer rivelata (*vedi pagina 15 – Rivelare Tessere Timer*).

Le carte Azione rappresentano le azioni che i giocatori possono effettuare nel corso della partita, ma anche i loro "punti vita". Ogni volta che un giocatore riceve danni, deve scartare casualmente lo stesso numero di carte Azione dalla sua mano. Un giocatore è obbligato a riprendere in mano tutte le sue carte se ne ha solo 1 o meno all'inizio del suo turno, ma può farlo anche per altre motivazioni, ad esempio se necessita di una particolare azione che ha già scartato.

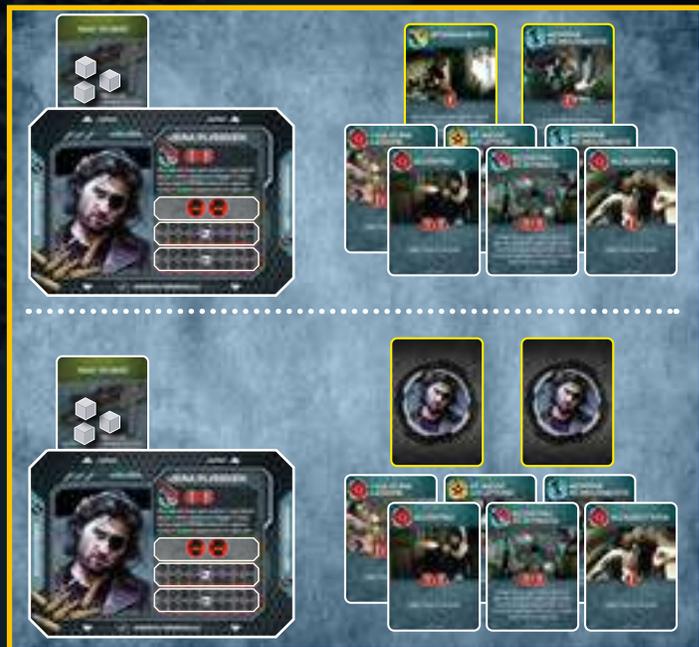


Jena inizia il suo turno. Non ha carte Azione in mano, deve dunque rivelare 1 tessera Timer per riprendere in mano tutte le sue carte Azione scartate (1). L'effetto della tessera Timer rivelata gli consente di rivelare 1 tessera PDI a sua scelta, decide dunque di rivelare la tessera PDI più vicina a sé per vederne l'effetto (2).

2 - SCEGLIERE CARTE AZIONE DA GIOCARE

Il giocatore di turno sceglie 2 carte Azione dalla sua mano, posizionandole a faccia in giù di fronte a sé.

Entrambe le carte Azione devono essere scelte **prima** di risolvere la prima azione.



Jena sceglie 2 carte dalla sua mano e le posiziona di fronte a sé a faccia in giù..

3 - RISOLVERE 1 CARTA AZIONE GIOCATA

Il giocatore di turno rivela 1 delle 2 carte Azione giocate, poi risolve TUTTI gli effetti descritti su di essa.

Ogni carta deve essere risolta **per intero** dal giocatore, senza ignorarne alcuna parte (ad esempio, non può volontariamente ignorare parte dell'azione e risolvere solo ciò che desidera). Se il giocatore non può effettuare l'azione per intero, deve ignorarne tutti gli effetti, ma l'azione fa comunque Rumore (*vedi pagina 16 – Fare Rumore*).

IMPORTANTE: un'azione viene comunque considerata risolta per intero in questi 3 casi:

- un giocatore dovrebbe rivelare uno spazio vuoto, ma non può perché tutti gli spazi adiacenti sono già rivelati;
- un giocatore non riesce a infliggere tutti i danni che potrebbe, ad esempio perché ha ucciso tutti i Nemici a portata prima di aver inflitto tutti i danni;
- un giocatore deve interrompere il proprio movimento multiplo perché prende un'Auto (*vedi pagina 14 – Prendere un'Auto*).

Gli effetti delle azioni possono includere diverse abilità, come muovere il proprio Eroe, rivelare tessere, infliggere danni ai Nemici e così via (*vedi pagina 11 – Effetti Carte Azione*).



Nell'angolo in alto a sinistra di ogni carta Azione, vicino al nome, è presente un'icona che indica genericamente l'effetto della carta:



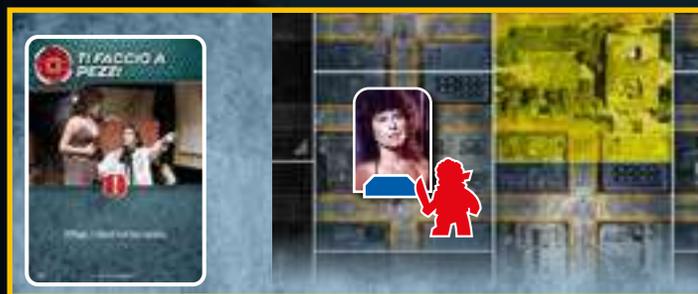
Rappresenta un'azione di movimento: queste carte consentono di muovere in uno **spazio rivelato della mappa OPPURE in una tessera PDI a faccia in giù** (uno spazio con una tessera o uno adiacente alla Biblioteca).



Rappresenta un'azione di attacco: queste carte consentono di infliggere danni ai Nemici. Ogni attacco ha una portata (0 o 1) che determina la distanza entro cui possono essere distribuiti i danni. Gli attacchi che infliggono danni nello spazio dell'Eroe hanno portata 0, mentre i danni degli attacchi con portata 1 possono essere distribuiti tra i Nemici nello spazio dell'Eroe e in quelli adiacenti.



Queste carte consentono di effettuare delle azioni speciali.



Maggie rivela **Ti Faccio a Pezzi** come prima carta, che le consente di infliggere 2 danni nel suo spazio. Infligge 1 danno al Galeotto nel suo spazio, uccidendolo. L'altro danno non può essere distribuito poiché non ci sono altri Nemici a portata.

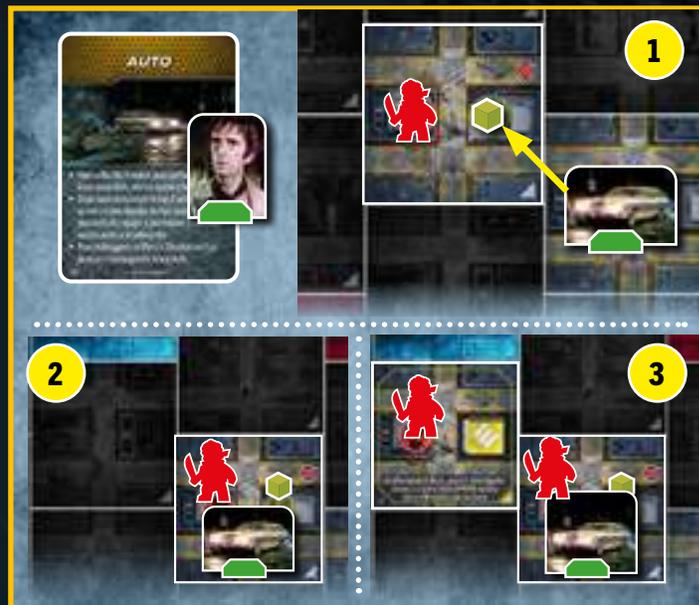
4 - RISOLVERE 1 CARTA AZIONE GIOCATA

Il giocatore di turno rivela l'altra carta Azione giocata, poi risolve TUTTI gli effetti descritti su di essa.

5 - MOVIMENTO ADDIZIONALE CON AUTO

Se ha un'Auto e non ci sono Nemici nel suo spazio, il giocatore di turno può muovere di 1 spazio, come descritto sulla carta Auto (vedi pagina 14 – Prendere, Usare o Perdere un'Auto).

Quando un Eroe con un'Auto muove (anche usando le carte Azione), può anche trasportare 1 altro Eroe senza Auto nel suo spazio che lo desidera.

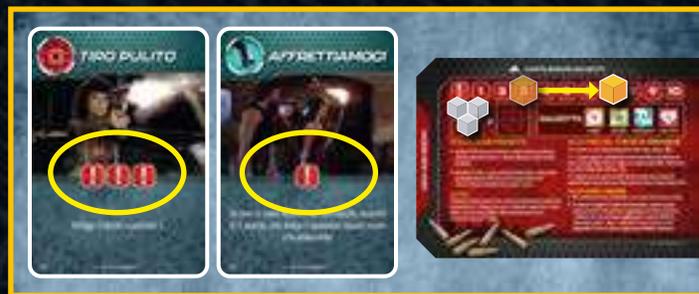


Non ci sono Nemici nello spazio di Mente (1), che decide dunque di usare la sua Auto per muoversi di 1 spazio (2), rivelando poi lo spazio vuoto adiacente in alto a sinistra (3).

6 - FARE RUMORE E SCARTARE LE CARTE AZIONE GIOCATE

Il giocatore di turno deve calcolare il Rumore che ha fatto mentre risolveva le sue azioni, rappresentato dalle icone Rumore presenti sulle carte Azione giocate e risolte. Il giocatore di turno deve poi spostare il cubetto Rumore New York a destra di un numero di caselle pari al Rumore totale che ha fatto nel turno (vedi pagina 16 – Fare Rumore).

Dopodiché, posiziona le carte Azione giocate a **faccia in giù** nella propria pila degli scarti, a sinistra della propria plancia Eroe.



Maggie ha risolto le carte **Tiro Pulito** e **Affrettiamoci**. Calcola adesso il Rumore che ha fatto: la prima carta ha 3 icone Rumore, mentre la seconda ne ha 1, dunque ha fatto un totale di 4 Rumore. Sposta in avanti il cubetto Rumore sulla plancia New York di 4 caselle.

7 - RICEVERE DANNI DAI NEMICI A PORTATA

Il giocatore di turno deve determinare il totale di danni che riceve da ogni Nemico a portata (vedi pagina 17 – Nemici) e scartare casualmente lo stesso numero di carte Azione dalla sua mano, senza rivelarle agli altri giocatori.

Se un giocatore riceve più danni delle carte che ha in mano, ignora semplicemente il danno in eccesso.

Generalmente, solo i Nemici nello spazio dell'Eroe gli infliggono danni, tuttavia alcuni Boss o Bonus Galeotti consentono ai Nemici di infliggere danni dagli spazi adiacenti. Fortunatamente, gli Eroi possono evitare i danni:



- usando specifici Oggetti (vedi pagina 14 – Prendere e Usare carte Oggetto e Arma);
- stando in uno spazio con un Rifugio (vedi pagina 16 – Edifici);
- stando dietro a un Blocco Stradale, che impedisce ai Nemici di attaccare dall'altro lato (vedi pagina 19 – Blocchi Stradali).



Mente termina le sue azioni in uno spazio con 2 Galeotti. Verifica i Nemici a portata per calcolare i danni che riceve. I 2 Galeotti nel suo spazio sono a portata e gli infliggono 1 danno ciascuno. Romero nello spazio adiacente è anch'esso a portata e gli infligge 2 danni. Il Galeotto nello spazio adiacente non è a portata. Il Duca si trova a portata ma un Blocco Stradale gli impedisce di infliggere danni a Mente. Complessivamente Mente riceve 4 danni e deve dunque scartare 4 carte Azione casualmente dalla sua mano, senza rivelarle agli altri giocatori.

8 - SALIRE DI LIVELLO

Se il giocatore di turno ha soddisfatto tutti i requisiti indicati sul proprio segnalino Livello rivelato (che possono consistere in uccidere Galeotti e/o scartare carte Oggetto), sale di livello:

- scarta il segnalino Livello rivelato e risolve il testo dell'effetto appena scoperto sulla plancia Eroe;
- poi rivela il segnalino Livello successivo, se presente.

Ogni livello conferisce un bonus al giocatore (vedi pagina 15 – Salire di Livello e Carte Azione Speciale).



Tassista termina le sue azioni e decide di scartare 1 carta Oggetto per posizionare 1 cubetto Oggetto sul segnalino Livello rivelato e soddisfarne così un requisito (1). Adesso entrambi i requisiti sono soddisfatti (2), Tassista sale di livello, sceglie 1 carta Azione Speciale da aggiungere alla sua mano e rivela il segnalino Livello 3 (3).

9 - ATTIVARE L'EDIFICIO

Se il giocatore di turno è in uno spazio con un Edificio, deve attivarne l'effetto (vedi pagina 16 – Edifici).

FASE NEW YORK

Il giocatore di turno effettua a questo punto le azioni per New York, prendendo decisioni come antagonista, se necessario.

10 - SCARTARE LA PRIMA CARTA AZIONE NEW YORK PER OTTENERE 1 RUMORE

Il giocatore di turno scarta la carta in cima al mazzo New York, mettendola a faccia in su nella pila degli scarti di New York, a destra della plancia. Poi, New York ottiene 1 Rumore (vedi pagina 18 – Fare Rumore).

11 - RISOLVERE LA SUCCESSIVA CARTA AZIONE NEW YORK O SCARTARLA PER OTTENERE 1 RUMORE

Se New York ha abbastanza Rumore, il giocatore di turno spende la quantità di Rumore indicata sul dorso della carta in cima al mazzo New York, poi la rivela e ne risolve gli effetti. Se New York non ha abbastanza Rumore, il giocatore di turno scarta invece la carta in cima al mazzo New York a faccia in su e New York ottiene 1 Rumore.



Il giocatore di turno verifica il costo della carta Azione in cima al mazzo New York. New York ha abbastanza Rumore (1), dunque lo spende, rivela la carta e ne applica gli effetti (2).

12 - MUOVERE I NEMICI ADIACENTI NELLO SPAZIO DELL'EROE DI TURNO

Il giocatore di turno muove tutti i Nemici disingaggiati dagli spazi adiacenti indicati sul dorso della carta in cima al mazzo New York nello spazio del proprio Eroe, se possibile. Un Nemico è considerato disingaggiato se nel suo spazio non è presente alcun Eroe.

I Nemici non possono attraversare i Blocchi Stradali.

I Nemici raggirati non possono muoversi nel turno in cui vengono raggirati.

I Nemici non possono usare i Tombini quando si muovono in questo modo.

Durante questo movimento, ignorate l'icona Blocco Stradale sul dorso dalla carta New York (viene usata per particolari abilità delle carte New York).



Durante il suo turno, Jena muove (per New York) nel suo spazio i Galeotti dagli spazi adiacenti sotto e in alto a sinistra rispetto a quello in cui si trova, come indicato sul dorso della carta in cima al mazzo New York.

PERDERE O VINCERE LA PARTITA

Ci sono 2 modi di vincere e 1 di perdere. La partita finisce **immediatamente** non appena una condizione di vittoria o sconfitta si verifica.

VITTORIA COLLETTIVA

Un qualsiasi numero di giocatori può vincere insieme se si trovano tutti nello stesso spazio adiacente a un ponte e collettivamente rivelano:

- la carta **Presidente**;
- la carta **Il Nastro**;
- la carta **Schema del Ponte** con il numero che corrisponda al ponte adiacente da cui fuggire;
- e 1 dei giocatori effettua un'azione di movimento verso il ponte.

Non è necessario che un giocatore possieda una di queste carte per partecipare alla vittoria; è sufficiente che queste carte vengano rivelate collettivamente e che venga effettuato un singolo movimento verso il ponte per fare in modo che tutti gli Eroi in quello spazio siano vincitori.

Se tentate di completare una Vittoria Collettiva ma non rivelate collettivamente tutte le carte richieste, giratele nuovamente a faccia in giù e continuate la partita, con gli Eroi ancora nello spazio adiacente al ponte.

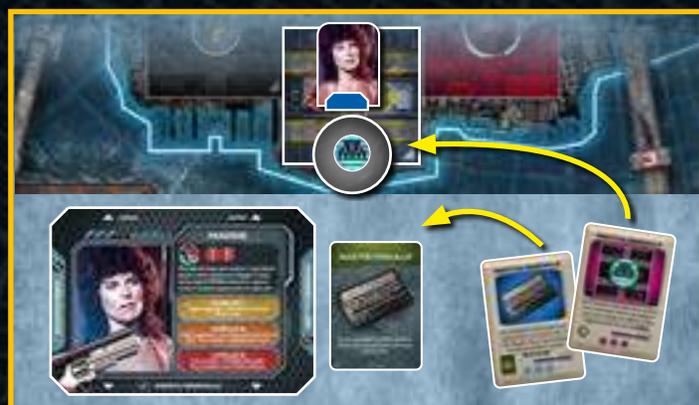


Jena, Maggie e Mente sono nello spazio adiacente al ponte 3. Jena ha il Presidente e rivela la carta Il Nastro, mentre Mente ha il Diagramma del Ponte 3. Jena usa una carta Azione per muoversi verso il ponte, facendo così vincere i 3 Eroi (Maggie vince anche se non possiede alcuna carta utile per la vittoria). Tassista non si trova nel loro spazio, dunque non fugge e perde la partita.

VITTORIA SOLITARIA

Un solo giocatore può vincere da solo **in qualsiasi momento del suo turno** se:

- la carta **Presidente** è stata presa da un qualsiasi giocatore E/O la tessera Timer in cima alla pila è rossa;
- il proprio Eroe è di Livello 3;
- e soddisfa entrambi i propri Obiettivi Personali, rivelando l'Oggetto o la Valigetta indicata e usando uno specifico mezzo di trasporto per fuggire (vedi pagina 14 – Segnalino Gullfire; pagina 15 segnalino Elicottero; pagina 16 – Segnalini Periferia (Zattera)).



Maggie, che ha raggiunto il Livello 3, vuole soddisfare i suoi Obiettivi Personali per fuggire. Ha il Nastro Fasullo e si trova nello spazio con un segnalino Zattera, come richiesto dalle sue carte. Poiché è di Livello 3 e la carta Presidente è già stata presa da Tassista, Maggie può rivelare i suoi Obiettivi Personale per vincere da sola.

SCONFITTA COLLETTIVA

Tutti i giocatori perdono immediatamente se rivelano la tessera Timer rossa che indica che New York vince la partita.

REGOLE EROI

EFFETTI CARTE AZIONE



MUOVERE

Le carte Azione spesso consentono ai giocatori di muovere il proprio Eroe. Alcune di esse richiedono che non ci siano Nemici nel proprio spazio per muovere: se ce ne sono quando queste carte vengono risolte, non potete effettuare l'azione (ignoratene gli effetti, ma fate comunque Rumore).

Quando un Eroe muove, deve seguire una delle strade presenti sul proprio spazio verso uno spazio rivelato o una tessera PDI a faccia in giù. Se è presente un Blocco Stradale sulla strada tra lo spazio di destinazione e quello di arrivo, non è possibile usare quella strada a meno che la carta Azione non consenta di distruggere il Blocco Stradale durante il movimento. **Se l'azione di un giocatore gli consente di muovere e distruggere un Blocco Stradale sul suo percorso**, rimuove il Blocco Stradale girandolo dal lato distrutto per mostrare che la strada è transitabile.

Quando un Eroe muove in un altro spazio, il giocatore risolve completamente gli effetti della carta Azione giocata. Poi, se è presente un'icona Evento, rivela carte Evento (*vedi pagina 16 – Rivelare una Carta Evento*).

Eroi e Nemici non possono muovere in uno spazio vuoto: possono muovere su tessere Città o Central Park rivelate, negli spazi rivelati attorno alla Biblioteca e su tessere PDI rivelate.

Un Eroe distrugge un Blocco Stradale sul suo percorso con una carta Azione che lo consenta solo se si muove effettivamente lungo la strada bloccata.



RIVELARE UNO SPAZIO VUOTO

Dopo aver mosso, il giocatore può rivelare uno spazio inesplorato adiacente a sé. Ciò significa che, se sono presenti spazi vuoti adiacenti sulla mappa, il giocatore ne sceglie uno, pesca la tessera in cima alla pila corrispondente (Città o Central Park, a seconda dello spazio scelto) e la posiziona nello spazio scelto. Il giocatore può scegliere anche uno spazio oltre un Blocco Stradale. Quando una tessera viene rivelata sulla mappa, aggiungete ad essa le risorse indicate (*vedi pagina 15 – Tessere Mappa e loro Contenuto*). Le icone Evento, se presenti, sono ignorate quando rivelate una tessera, vengono risolte solamente quando un Eroe si muove su quella tessera (*vedi pagina 16 – Rivelare una carta Evento*).

IMPORTANTE: un giocatore può rivelare una tessera Punto Di Interesse (PDI) **SOLO** muovendo su di essa o rivelando una specifica tessera Timer.

Se il giocatore vuole rivelare uno spazio Città (nero), pesca la tessera dalla pila di tessere Città.

Se il giocatore vuole rivelare uno spazio Central Park (verde), pesca la tessera dalla pila di tessere Central Park.

Se non ci sono spazi vuoti adiacenti, il giocatore non rivela alcuna tessera.

Alcuni spazi sono già rivelati all'inizio della partita: il World Trade Center, la Biblioteca e i 6 spazi che la circondano.



RIVELARE UNA TESSERA PUNTO D'INTERESSE

Quando muovete su una tessera PDI a faccia in giù, rivelatela e risolvete l'effetto descritto sulla tessera. Una di queste tessere è il Campo del Duca in cui è tenuto prigioniero il Presidente: non appena lo salverete, il Duca entrerà in gioco! Le altre tessere hanno effetti diversi, che variano dal far entrare in gioco i Boss, ottenere una delle 4 Valigette, o aggiungere carte Azione Speciale al mazzo New York.



RIVELARE UNA PERIFERIA

Se rivelate uno spazio che contiene un segnalino Periferia a faccia in giù, dovete girarlo, lasciandolo sullo spazio. Aggiunge un'icona da risolvere alla tessera appena rivelata (*vedi pagina 15 – Tessere Mappa e loro Contenuto*).



INFLIGGERE DANNI AI NEMICI

Quando risolvete una carta Azione o usate un Oggetto per infliggere danni, potete distribuirli tra tutti i Nemici che si trovano entro la portata indicata: "portata 0" significa che è possibile infliggere danni solo ai Nemici nel proprio spazio, mentre "portata 1" include anche gli spazi adiacenti. Gli Eroi e i Nemici non possono attaccare attraverso un Blocco Stradale (e nemmeno i Nemici possono farlo).



INFLIGGERE DANNI AI GALEOTTI

I Galeotti hanno normalmente 1 punto vita, dunque è sufficiente 1 solo danno per ucciderli e rimuoverli immediatamente dalla plancia di gioco.

Alcune carte Azione New York aumentano i punti vita dei Galeotti; tuttavia, i Galeotti non mantengono i danni ricevuti tra un turno e l'altro. Per uccidere un Galeotto che abbia più di 1 punto vita, il giocatore deve infliggere TUTTI i danni necessari per ucciderlo e rimuoverlo dalla plancia nello stesso turno, anche se ciò richiede l'uso di più carte Azione o Oggetti.

*Come requisito per salire di livello, molti segnalini Livello raffigurano icone Galeotto. Se il segnalino Livello rivelato di un giocatore raffigura queste icone, il giocatore deve posizionare su di esse qualsiasi Galeotto ucciso, finché ci sono icone visibili da coprire (*vedi pagina 15 – Salire di Livello e Carte Azione Speciale*). In caso contrario, i Galeotti uccisi tornano nella riserva generale.*



INFLIGGERE DANNI AI BOSS

A differenza dei Galeotti, i Boss mantengono i danni ricevuti tra un turno e l'altro. Ogni Boss ha un Tracciato Punti Vita dedicato sulla plancia New York. Quando il loro cubetto Punti Vita raggiunge lo 0, il Boss viene rimosso dal gioco. L'unica eccezione è il Duca, che può tornare in gioco grazie alla sua abilità speciale.



Maggie risolve la carta Azione *Ti Faccio a Pezzi* per infliggere 2 danni a Slag. Poiché ha una *Mazza Chiodata*, infligge 4 danni addizionali per un totale di 6 danni al Boss. Sposta dunque il cubetto Punti Vita di Slag di 6 caselle a sinistra.



RAGGIRARE NEMICI

Quando raggirate un Nemico, muovetelo immediatamente in uno spazio rivelato adiacente. Non potete tuttavia muoverlo attraverso un Blocco Stradale. Dopo averlo mosso, posizionate sdraiato: il Nemico non potrà attaccare o muovere fino alla fine del turno in corso. Alla fine del turno, dopo la fase New York, rialzate tutti i Nemici raggirati.

Con una singola azione, potete muovere diversi Nemici raggirati in diversi spazi rivelati adiacenti.



Mente usa la sua carta *Faccia da Poker* per raggirare 3 Nemici nel suo spazio (2 Galeotti e Romero). Decide di muovere ogni Nemico raggirato in uno spazio diverso, e per ricordarsi che non attaccheranno/muoveranno fino alla fine del turno, li posiziona sdraiati.



ALTRI EFFETTI SPECIALI

Esistono molti altri effetti speciali che consentono ai giocatori di guardare le carte, muovere di più spazi, ignorare gli Eventi, riprendere in mano le carte scartate, e così via. Seguite semplicemente gli effetti descritti sulle carte quando li risolvete.

ABILITÀ PERSONALI

Se un giocatore lo desidera, può decidere di non rivelare 1 carta Azione giocata durante il proprio turno per usare invece la propria abilità personale (vedi pagina 16 – *Abilità Personali*).

PRENDERE O PERDERE UNA CARTA VALIGETTA

PRENDERE UNA CARTA VALIGETTA

Ci sono 2 modi per i giocatori di prendere una carta Valigetta:

- trovandosi in uno spazio con un segnalino Valigetta e senza Nemici, in qualsiasi momento durante il proprio turno;
- rubando la carta Valigetta a un altro giocatore con una carta Azione Speciale.

Quando un giocatore prende una carta Valigetta, deve metterla a faccia in giù nella propria riserva personale (a destra della sua plancia Eroe) e rimettere il segnalino Valigetta nella casella corrispondente nella parte in alto a destra della plancia di gioco. Non è mai possibile tenere più di 3 carte contemporaneamente nella propria riserva personale (inclusi Oggetti, Valigette e il Presidente). Se prendete una quarta carta, dovete immediatamente scartarne 1 dalla vostra riserva personale. Un giocatore può sempre guardare i propri Oggetti e Valigette a faccia in giù.

PERDERE UNA CARTA VALIGETTA

Ci sono 2 modi per i giocatori di perdere una carta Valigetta:

- scartandola volontariamente dalla propria riserva personale;
- venendo derubato da un altro giocatore con una carta Azione Speciale.

Se un giocatore scarta volontariamente una carta Valigetta per qualsiasi ragione, deve:

1. scegliere una casella Valigetta con un segnalino Valigetta, ma senza carta, nella parte in alto a destra della plancia di gioco;
2. posizionare la carta Valigetta scartata in corrispondenza di quella casella;
3. posizionare il segnalino Valigetta corrispondente nello spazio del proprio Eroe, in modo che gli altri possano prenderla in seguito

Il Bracciale del Presidente può essere rivelato durante la partita: se ciò accade e un giocatore lo perde, resta rivelato per il resto della partita.



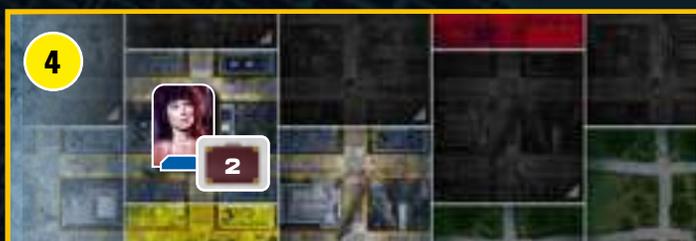
Maggie ha appena raccolto la carta Valigetta *Il Nastro*, ma poiché ha già 3 carte nella propria riserva personale, è costretta a scartarne 1 (1).



Decide di perdere l'altra carta Valigetta raccolta in precedenza, dunque sceglie una casella disponibile nella parte in alto a destra della plancia di gioco. Sia la casella 2 che la 3 sono disponibili (2).



Sceglie la casella 2, posizionandoci la carta Valigetta scartata a faccia in giù (3).



Dopodiché, posiziona il segnalino Valigetta 2 nel suo spazio, in modo che gli altri giocatori possano prendere la Valigetta se si trovano in quello spazio (4).

PRENDERE LA CARTA PRESIDENTE

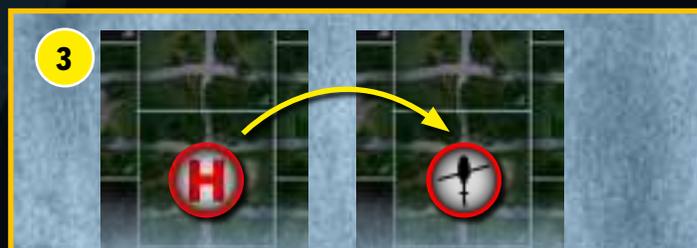
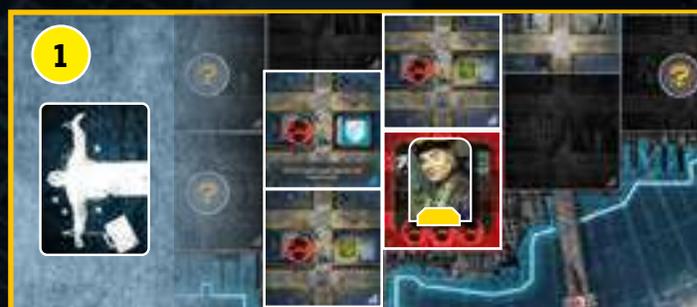
Ci sono 2 modi per i giocatori di prendere la carta Presidente:

- trovandosi nella tessera PDI Campo del Duca senza Nemici, in qualsiasi momento durante il proprio turno;
- rubando la carta Presidente a un altro giocatore con una carta Azione Speciale.

Quando la carta Presidente viene presa per la prima volta da un qualsiasi giocatore, dovete:

1. aggiungere 1 Galeotto in ogni spazio rivelato adiacente al Campo del Duca;
2. girare il segnalino Elicottero, se già non lo avete fatto, dal lato Elicottero Atterrato (*vedi pagina 15 – segnalino Elicottero*);
3. rivelare TUTTE le tessere PDI a faccia in giù: per ciascun PDI rivelato in questo modo, scartate 1 tessera Timer **senza risolverne l'effetto**;
4. aggiungere il Duca sulla tessera PDI Qui non c'è Niente.

Se viene rivelata la tessera Timer che fa vincere New York in questo modo, gli Eroi perdono la partita. La carta Presidente **deve** essere messa nella riserva personale dell'Eroe che la prende. Non è possibile scartarla volontariamente in alcun modo, ma gli altri Eroi possono rubarla con una carta Azione Speciale. Il Presidente e Il Nastro sono necessari per completare una Vittoria Collettiva.



Tassista prende la carta **Presidente** trovandosi nel Campo del Duca senza Nemici (1). Aggiunge dunque 1 Galeotto nei 3 spazi rivelati adiacenti (2). Poi, gira il segnalino Elicottero sul lato Elicottero Atterrato (3). Rivela poi 6 tessere PDI che erano ancora a faccia in giù, scartando 6 tessere Timer senza risolverne gli effetti (4). Infine, posiziona il Duca sulla tessera PDI Qui non c'è Niente appena rivelata (5).



PRENDERE E USARE CARTE OGGETTO E ARMA

PRENDERE UNA CARTA OGGETTO

Un Eroe può prendere Oggetti in molti modi:

- se un Eroe si trova in uno spazio rivelato senza Nemici e con 1 o più cubetti Oggetto, in qualsiasi momento durante il proprio turno e quante volte vuole, può rimettere 1 cubetto Oggetto nella riserva generale per prendere 1 carta Oggetto;
- attivando gli Edifici Armeria o Biblioteca durante il proprio turno (vedi pagina 16 – Edifici);
- usando particolari carte Azione .

Quando un Eroe prende un Oggetto, il giocatore pesca la carta in cima al mazzo Oggetto e la posiziona a faccia in giù nella propria riserva personale (a destra della plancia Eroe). Se il mazzo Oggetto si esaurisce, rimescola tutte le carte Oggetto scartate per formare un nuovo mazzo.

Ricordate che ogni Eroe può avere al massimo 3 carte nella propria riserva personale, incluse le carte **Presidente**, Valigetta e Oggetto. Se prende una quarta carta, deve immediatamente scartarne 1 dalla propria riserva (anche per salire di livello) per fare spazio. Un giocatore può sempre guardare i propri Oggetti e Valigette a faccia in giù.

IMPORTANTE: le carte Armi rivelate e Auto non fanno parte della riserva personale; dunque, non sono considerate nel limite massimo di 3 carte.

USARE UNA CARTA OGGETTO

Le carte Oggetto possono essere usate (e immediatamente scartate) in qualsiasi momento durante il proprio turno, a eccezione che durante la risoluzione di una carta Azione. Non c'è alcun limite al numero di Oggetti che un giocatore può usare nel solito turno.

SCARTARE UNA CARTA OGGETTO

Quando una carta Oggetto viene scartata per qualsiasi ragione, deve essere posizionata nella pila degli scarti corrispondente a **faccia in giù**.

IMPORTANTE: le carte Equipaggiamento Iniziale degli Eroi, se scartate, vengono rimosse dal gioco.

PRENDERE E USARE CARTE ARMA

Una carta Arma è trattata come una carta Oggetto (dunque è messa a faccia in giù nella riserva personale come un Oggetto qualsiasi) finché il giocatore non la rivela, in qualsiasi momento a eccezione che durante la risoluzione di una carta Azione.

A quel punto, la carta deve essere posizionata a faccia in su nell'area corrispondente in alto a sinistra della plancia Eroe. Solo 1 Arma alla volta può essere presente in quell'area; dunque, se una seconda Arma viene rivelata quando c'è già un Arma in quell'area, il giocatore deve scartare quella già presente.

Alcune Armi hanno delle Munizioni, come indicato nell'effetto. Quando rivelate un'Arma con delle Munizioni, dovete immediatamente posizionare il numero indicato di cubetti Munizioni sull'Arma. Quando volete usare un'Arma di questo tipo, dovete spendere Munizioni come indicato sulla carta (non scartate la carta se finite le Munizioni).

Le altre Armi non usano Munizioni e possono essere usate più volte senza scartarle.

Quando un giocatore usa un'Arma che fa Rumore, aggiunge immediatamente il Rumore al Tracciato Rumore New York.

Un'Arma non può avere più Munizioni rispetto al valore indicato sulla carta.

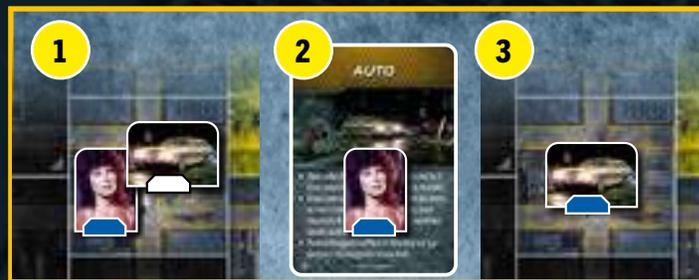
Alcune Armi, quando rivelate, non possono essere usate per salire di livello.



PRENDERE, USARE O PERDERE UN'AUTO

PRENDERE UN'AUTO

Un Eroe può prendere un'Auto abbandonata (basetta bianca) nel suo spazio in qualsiasi momento durante il proprio turno, se non sono presenti Nemici in quello spazio. Quando un Eroe prende un'Auto, interrompe il suo movimento e sostituisce la basetta in plastica bianca con una basetta del proprio colore, dopodiché prende 1 carta Auto dalla riserva generale e la posiziona nell'area corrispondente in alto a destra della plancia Eroe, con sopra la sua pedina Eroe.



Durante il proprio turno, Maggie trova un'Auto abbandonata e decide di prenderla (1). Prende 1 carta Auto dalla riserva generale e la mette nell'area corrispondente sopra la sua plancia Eroe, con sopra la sua pedina (2). Dopodiché, sostituisce la basetta in plastica bianca con una del suo colore alla pedina Auto nel suo spazio (3). Fintanto che avrà questa Auto, userà questa pedina per tracciare la sua posizione sulla plancia di gioco.

USARE UN'AUTO

Un Auto conferisce molte abilità al suo possessore:

- durante qualsiasi movimento, il giocatore può portare con sé 1 Eroe senza Auto nel suo spazio che lo desidera, senza costi aggiuntivi;
- un'Auto può essere distrutta e scartata per distruggere e attraversare un Blocco Stradale (vedi pagina 19 – Blocchi Stradali);
- un'Auto può essere usata durante il proprio turno (dopo aver risolto le carte Azione) per effettuare un movimento addizionale.

PERDERE UN'AUTO

Ci sono 2 modi per i giocatori di perdere un'Auto:

- distruggendola per distruggere e attraversare un Blocco Stradale (vedi pagina 19 – Blocchi Stradali);
- decidendo di abbandonarla.

Se un'Auto viene abbandonata, lasciate nello spazio dell'Eroe la pedina Auto, sostituendone la basetta con una bianca. Rimettete la carta Auto nella riserva generale e posizionate la pedina Eroe nello spazio in cui avete abbandonato l'Auto.

Il Vecchio Taxi è trattato come un Auto. Se viene abbandonato, rimuovetelo invece dal gioco.



SEGNALINO GULLFIRE

Il Gullfire è un mezzo di trasporto per fuggire dalla città, usato per l'Obiettivo Personale corrispondente. All'inizio della partita, questo segnalino viene posizionato sul World Trade Center. Durante la partita, New York potrebbe distruggerlo, impedendo ai giocatori che hanno l'Obiettivo Personale corrispondente di completare una Vittoria Solitaria.

SEGNALINO ELICOTTERO

L'Elicottero è un mezzo di trasporto per fuggire dalla città, usato per l'Obiettivo Personale corrispondente. All'inizio della partita, questo segnalino viene posizionato nello spazio centrale di Central Park, con il lato Eliporto a faccia in su, e può essere mosso negli altri spazi della zona di Central Park (rivelati o meno) usando Oggetti e/o rivelando tessere Timer.

Quando la carta **Presidente** viene presa o la tessera **Presto!** viene rivelata sulla pila Timer, questo segnalino deve essere girato sul lato Elicottero Atterrato. Solo da questo momento i giocatori che hanno l'Obiettivo Personale corrispondente possono usarlo per completare una Vittoria Solitaria.



ELIPORTO



**ELICOTTERO
ATTERRATO**

SALIRE DI LIVELLO E CARTE AZIONE SPECIALE

Durante la partita, un giocatore può far salire di livello il proprio Eroe soddisfacendo i requisiti indicati sul proprio segnalino Livello rivelato. Questi requisiti sono una combinazione di:

- **Galeotti Uccisi:** quando il giocatore uccide un Galeotto, lo mette semplicemente sul segnalino Livello anziché rimetterlo nella riserva generale;
- **Oggetti:** durante il proprio turno (prima di salire di livello), il giocatore può scartare 1 carta Oggetto (dalla propria riserva personale, o dallo spazio Arma se possibile) per posizionare 1 cubetto Oggetto sul segnalino Livello.

Alla fine della fase Eroe, ma prima di attivare gli Edifici, un Eroe che abbia soddisfatto tutti i requisiti sul proprio segnalino Livello rivelato deve salire di livello, scartando il segnalino Livello e rimettendo Galeotti e/o Oggetti nella riserva generale, prima di risolvere il testo appena rivelato sulla propria plancia Eroe.

Quando salite di livello gli effetti sono i seguenti:

- **LIVELLO 1:** il giocatore deve prendere le proprie carte Azione Speciale (posizionate a fianco della plancia di gioco all'inizio della partita), sceglierne 1 e aggiungerla immediatamente alla sua mano (rimettendo le altre dove si trovavano);
- **LIVELLO 2:** il giocatore deve prendere le proprie carte Azione Speciale (posizionate a fianco della plancia di gioco all'inizio della partita), sceglierne 1 e aggiungerla immediatamente alla sua mano (rimettendo le altre dove si trovavano); poi, prende 1 mazzo Obiettivo Personale (blu o viola) a sua scelta, aggiungendoci la propria carta Obiettivo Personale del colore corrispondente. Infine, prende una qualsiasi carta da quel mazzo (anche la solita), che diventerà il suo nuovo Obiettivo Personale;
- **LIVELLO 3:** il giocatore prende 1 mazzo Obiettivo Personale (blu o viola) a sua scelta, aggiungendoci la propria carta Obiettivo Personale del colore corrispondente. Infine, prende una qualsiasi carta da quel mazzo (anche la solita), che diventerà il suo nuovo Obiettivo Personale.

Dopodiché, il giocatore rivela il proprio segnalino Livello successivo, mostrando i nuovi requisiti.

Non è possibile salire di più di 1 livello per turno.

Quando un Eroe uccide un Galeotto su Auto, posiziona sul segnalino Livello un Galeotto preso dalla riserva generale.

TESSERE MAPPA E LORO CONTENUTO

TIPI DI TESSERE MAPPA



TESSERE CITTÀ: rappresentano le strade urbane di New York. Sono posizionate solo sugli spazi neri della plancia di gioco.



TESSERE CENTRAL PARK: rappresentano le aree pericolose di Central Park. Sono posizionate solo sugli spazi verdi sulla destra della plancia di gioco.



TESSERE PUNTO DI INTERESSE (PDI): rappresentano i luoghi in cui è possibile trovare **il Presidente**, le Valigette e i vari Boss. A differenza delle altre tessere Mappa, possono essere rivelate solamente muovendo il proprio Eroe sopra di esse, quando un giocatore prende la carta Presidente o per effetto di alcune tessere Timer. Quando le rivelate, risolvete l'effetto indicato su di esse.



BIBLIOTECA: attivando questo Edificio alla fine della propria fase Eroe, un Eroe può pescare 1 carta Oggetto oppure riprendere in mano 1 sua carta Azione scartata casuale.



WORLD TRADE CENTER (WTC): all'inizio della partita il segnalino Gullfire è posizionato su questa tessera (*vedi pagina 14 – segnalino Gullfire*).

ICONE

La maggior parte delle tessere Mappa contengono diverse icone. Ogni icona ha un diverso effetto:



Quando questa icona viene rivelata, posizionate 1 Galeotto sulla tessera.



Quando un Eroe muove su questa tessera o rivela una tessera Timer con questa icona, deve rivelare e risolvere un numero di carte Evento in base all'attuale Livello Evento.



Quando questa icona viene rivelata, posizionate 1 pedina Auto su di essa con una basetta di plastica rossa, che indica che c'è un Galeotto all'interno.



Quando questa icona viene rivelata, posizionate 1 cubetto Oggetto sulla tessera.



Questa icona consente ai Nemici (e ad alcuni Eroi con carte Azione Speciale) di muovere in un altro spazio con l'icona Tombino, come se questi spazi fossero adiacenti.



Quando questa icona viene rivelata, posizionate un Blocco Stradale a faccia in su sull'icona, per bloccare la strada indicata.

EDIFICI

Alcune tessere mostrano un Edificio. Queste tessere hanno una breve descrizione degli effetti dell'Edificio:



CLINICA: attivando questo Edificio alla fine della propria fase Eroe, un Eroe riprende in mano fino a 2 sue carte Azione scartate a sua scelta.



ARMERIA: attivando questo Edificio alla fine della propria fase Eroe, un Eroe sceglie tra:

- pescare 2 carte Oggetto, tenerne 1 e scartare l'altra;
- ricaricare fino a 2 Munizioni sulla sua Arma.

Un'Arma non può avere più Munizioni rispetto al valore indicato sulla carta.

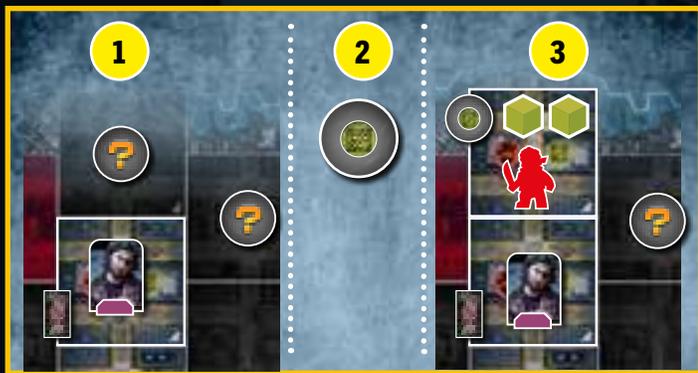


RIFUGIO: un Eroe su questa tessera ignora tutti i danni ricevuti finché ci resta. Non occorre attivare questo Edificio per ottenerne il bonus.

SEGNALINI PERIFERIA (ZATTERA)



All'inizio della partita, i segnalini Periferia vengono posizionati a faccia in giù su molti spazi lungo la costa. Quando rivelate uno spazio con un segnalino Periferia, dovete girarlo, rivelandone l'icona sul retro. Oltre alle normali icone presenti anche sulle tessere, potreste rivelare un'icona Zattera: ciò indica che in quello spazio è presente una Zattera, un mezzo di trasporto per fuggire dalla città, usato per l'Obiettivo Personale corrispondente per completare una Vittoria Solitaria.



Jena sta rivelando uno spazio con un segnalino Periferia (1). Lo gira, rivelando un'icona Oggetto (2). Dunque, in aggiunta all'icona Galeotto e Oggetto indicate sulla tessera posizionata, aggiunge 1 ulteriore cubetto Oggetto e lascia il segnalino Periferia a faccia in su sulla tessera (3).

FARE RUMORE

Gli Eroi fanno Rumore effettuando azioni (o tramite altri effetti come carte Arma o Evento), in base alle icone indicate al centro della carta Azione. L'ammontare di Rumore fatto durante il turno è pari alla somma di entrambe le carte rivelate.

Quando un giocatore fa Rumore, deve far avanzare il cubetto Rumore sul Tracciato Rumore New York di un numero di caselle pari al Rumore fatto nel turno, se possibile (*vedi pagina 18 – Ottenere Rumore*).

New York spenderà il Rumore per effettuare le proprie azioni durante la fase New York.

ABILITÀ PERSONALI

Tutti gli Eroi hanno a disposizione un'azione alternativa che possono usare una volta per turno durante il proprio turno, come descritto sulla propria plancia. Anziché rivelare e risolvere 1 delle carte Azione giocate, l'Eroe può usare la propria abilità per infliggere 2 danni nel proprio spazio (portata 0) OPPURE muoversi di 1 spazio e rivelare 1 qualsiasi spazio vuoto a sé adiacente. Usando questa abilità, l'Eroe fa 2 Rumore. La carta Azione non rivelata viene scartata normalmente (senza fare alcun Rumore).

Questa abilità consente ai giocatori di muovere o infliggere danni usando una qualsiasi carta Azione: può essere utile per usare un'azione fondamentale in situazioni critiche (ad esempio se non si hanno carte per muovere) senza essere costretti a riprendere le proprie carte Azione scartate rivelando 1 tessera Timer.

Ricordate, la carta Azione usata per effettuare questa abilità non viene rivelata agli altri giocatori, può essere utile tenere segreta questa informazione!

Un giocatore può sempre guardare le proprie carte Azione scartate.

RICEVERE DANNI DAI NEMICI

Quando un Eroe riceve danni dai Nemici, deve scartare **casualmente** lo stesso numero di carte Azione dalla sua mano, se possibile.

Le carte in mano a un giocatore possono esaurire. Dopodiché, il giocatore non può ricevere altri danni fino al suo prossimo turno, quando dovrà riprendere le proprie carte Azione scartate rivelando 1 tessera Timer.

Un giocatore può sempre guardare le proprie carte Azione scartate.



RIVELARE UNA CARTA EVENTO

Ogni volta che un giocatore si muove in uno spazio con un'icona Evento (anche se già risolta in precedenza), deve risolvere l'azione in corso, poi rivelare un numero di carte Evento in base all'attuale Livello Evento (indicato dal numero sotto all'attuale posizione della pedina Livello Evento sul tracciato nella parte in alto a sinistra della plancia di gioco). Ogni carta rivelata deve essere risolta in ordine, una alla volta. Se il mazzo Evento si esaurisce, rimescola tutte le carte Evento scartate per formare un nuovo mazzo.

Alcune tessere nella pila Timer spostano la pedina Livello Evento e obbligano il giocatore di turno a rivelare immediatamente carte Evento.

RIVELARE TESSERE TIMER

Ci sono 4 modi per rivelare una tessera Timer:

- all'inizio del turno di un giocatore, se vuole (o è costretto) a riprendere le proprie carte Azione scartate;
- risolvendo alcune carte Azione New York;
- quando la carta Presidente viene presa per la prima volta (*vedi pagina 13 – Prendere la carta Presidente*);
- quando l'ultimo cubetto Missione viene spostato nella casella a destra per la saturazione del Rumore (*vedi pagina 18 – Saturazione del Rumore*).

Quando una tessera Timer viene rivelata in qualsiasi modo, il giocatore di turno deve risolvere l'effetto descritto su di esso.

REGOLE NEW YORK

NEMICI

Ci sono 2 tipologie di Nemici nel gioco: Galeotti e Boss. Quando un'abilità o una regola fa riferimento ai Nemici, si intendono entrambe le tipologie.



GALEOTTI

Rappresentano i Nemici più comuni di New York. Normalmente hanno 1 punto vita, si muovono di 1 spazio e infliggono 1 danno nel loro spazio (portata 0).

Durante la partita, New York potrebbe usare alcune carte Azione Speciale per potenziare le statistiche dei Galeotti fintanto che quelle carte restano in gioco (potrebbero muovere di più spazi, infliggere più danni, anche a maggior portata). Ricordate che i Galeotti non mantengono i danni ricevuti tra un turno e l'altro; dunque, un Galeotto con 2 punti vita deve ricevere 2 danni nello stesso turno per essere ucciso, altrimenti tornerà a 2 punti vita nel turno successivo (vedi pagina 11 – *Infliggere Danni ai Galeotti*).

Ci sono 40 Galeotti nel gioco. Se per qualsiasi ragione li esaurite e dovreste aggiungerne altri, New York ottiene invece 1 Rumore per ogni Galeotto che non siete riusciti ad aggiungere alla plancia. Nel caso ci fosse da scegliere dove posizionare gli ultimi Galeotti rimasti, è il giocatore di turno a scegliere.

BOSS

Rappresentano dei "prigionieri molto importanti" di New York. Entrano in gioco solo quando specifiche tessere PDI vengono rivelate. Quando accade, il giocatore di turno posiziona immediatamente la pedina Boss su quella tessera PDI.

Ogni Boss infligge diversi danni a portata diversa e ha una sua abilità, come descritto sulla plancia New York. A differenza dei Galeotti, i Boss mantengono i danni ricevuti tra un turno e l'altro, usando il proprio Tracciato Punti Vita.

Attenzione: Romero e Slag custodiscono entrambi una Valigetta. Se vengono uccisi, rimuovete la loro pedina dal gioco e posizionate il segnalino Valigetta indicato nello spazio in cui sono morti.

Attenzione: Boss (e Galeotti) non possono prendere le Valigette sulla plancia.



PRENDERE E USARE UN'AUTO PER I GALEOTTI

PRENDERE UN'AUTO

Le Auto entrano in gioco occupate da un Galeotto, ma quando questi vengono uccisi, l'Auto diventa abbandonata. Un Galeotto prende un'Auto abbandonata nel suo spazio in qualsiasi momento, se non sono presenti Eroi in quello spazio.

Quando un Galeotto prende un'Auto, interrompe il suo movimento. Sostituite la basetta in plastica bianca con una rossa e rimuovete da quella tessera la pedina Galeotto, rimettendola nella riserva generale.

Un Galeotto su Auto ha il proprio valore di movimento e punti vita aumentati di 1.

Un Galeotto su Auto non può usare i Tombini per muoversi.

Un Galeotto su Auto può comunque essere aggirato.

Un Boss non può prendere un'Auto e non può essere mosso con un'Auto.

Ricordate che, quando un giocatore rivela una tessera Timer per riprendere in mano le proprie carte Azione scartate, deve riprendere le carte scartate **PRIMA** di risolvere l'effetto sulla tessera Timer.

Le tessere Timer rosse includono 2 tessere senza alcun effetto e 1 tessera che termina la partita con la vittoria di New York e la sconfitta di tutti i giocatori (vedi pagina 10 – *Sconfitta Collettiva*).

Quando la carta **Presidente** viene presa per la prima volta da un qualsiasi giocatore, il giocatore di turno è obbligato a **scartare** (non rivelare) un numero di tessere Timer pari alla quantità di tessere Punto Di Interesse (PDI) rivelate in questo modo. In questa circostanza, l'effetto delle tessere scartate **deve essere ignorato**, a eccezione della tessera Timer rossa che decreta la Sconfitta Collettiva.

TESSERA PRESTO!

Prima delle tessere Timer rosse, c'è una tessera **Presto!**. Questa tessera deve essere rivelata immediatamente, non appena appare in cima alla pila Timer. Il suo effetto obbliga l'Elicottero ad atterrare e consente ai giocatori che hanno raggiunto il Livello 3 di completare una Vittoria Solitaria anche se **il Presidente** non è ancora stato salvato.

Se New York obbliga di rivelare una tessera Timer, è il giocatore di turno, cioè quello che ha appena completato la propria fase Eroe, a doverla risolvere.



Jena si muove in uno spazio con un'icona Evento, verifica dunque l'attuale Livello Evento. La pedina Livello Evento è in corrispondenza del 2, Jena deve dunque rivelare 2 carte Evento, una alla volta.





Un Galeotto si muove in uno spazio con un'Auto abbandonata (1). Il giocatore di turno sostituisce la basetta bianca dell'Auto nello spazio del Galeotto con una basetta rossa di New York (2), rimettendo la pedina Galeotto nella riserva generale. Fintanto che si trova nell'Auto, quel Galeotto ha i propri valori di movimento e punti vita aumentati di 1.

USARE UN'AUTO

Quando un Galeotto su Auto muove, si muove di 1 spazio aggiuntivo e può muovere con sé un Galeotto disingaggiato sul suo percorso (un Nemico è considerato disingaggiato se nel suo spazio non è presente alcun Eroe).

Quando un Galeotto su Auto muove, si muove lungo il percorso più breve per raggiungere il giocatore di turno, lungo il quale possa muovere con sé anche un altro Galeotto, se possibile (in caso di più percorsi possibili, sceglie il giocatore di turno).

Se un Galeotto su Auto è costretto a muoversi attraverso un Blocco Stradale, l'Auto viene rimossa e il Blocco Stradale viene distrutto, girando il segnalino (vedi a pagina 19 – Blocchi Stradali). Posizionate 1 pedina Galeotto nello spazio su cui si è appena mosso.

Un Galeotto su Auto ha il proprio valore di movimento e punti vita aumentati di 1. Quando viene ucciso, sostituite la basetta in plastica rossa dell'Auto con una bianca, per indicare che l'Auto è abbandonata.

! FARE RUMORE

New York può ottenere Rumore in molti modi:

- in seguito all'uso delle carte Azione dei giocatori;
- in seguito all'uso delle Armi dei giocatori;
- all'inizio della fase New York, scartando la carta in cima al mazzo New York per ottenere 1 Rumore;
- quando New York non può spendere Rumore per risolvere la carta in cima al mazzo New York e dunque la scarta per ottenere 1 Rumore;
- in seguito all'effetto di una carta Evento.

SATURAZIONE DEL RUMORE

Se New York dovrebbe ottenere Rumore, ma il cubetto Rumore si trova già nella casella in fondo al tracciato Rumore (dunque quando New York ha già 10 Rumore), spostate invece 1 cubetto Missione nella casella a sinistra in quella a destra. Se ora non ci sono più cubetti Missione nella casella a sinistra, rivelate 1 tessera Timer, spostate il cubetto Rumore nella casella iniziale del tracciato (Rumore 0), dopodiché rimettete tutti i cubetti Missione nella casella a sinistra. Se New York ha ancora Rumore da ottenere dopo aver mosso il cubetto Rumore nella casella iniziale, ottiene il Rumore rimanente come di normale.

IMPORTANTE: spostate il cubetto Rumore sulla casella iniziale solo in caso di saturazione del Rumore. Quando risolvete una carta Azione New York che sposta l'ultimo cubetto Missione nella casella a destra, non arretrate il cubetto Rumore.

INFLIGGERE DANNI AGLI EROI

Durante la fase Eroe, i Nemici a portata attaccano sempre l'Eroe di turno. Ricordate che i Blocchi Stradali impediscono ai Nemici di infliggere danni attraverso di essi.

Quando un Eroe riceve danni, deve scartare casualmente lo stesso numero di carte Azione dalla sua mano, se possibile (vedi a pagina 16 – Ricevere Danni dai Nemici).

I Galeotti hanno normalmente portata 0, ma alcune carte Azione New York possono aumentare la loro portata di 1.

CUBETTI MISSIONE

All'inizio della partita, New York ha 4 cubetti Missione nella casella a sinistra sulla plancia New York. Durante la partita, questi cubetti possono essere spostati dalla casella a sinistra in quella a destra per effetto delle carte New York o quando New York non può accumulare il Rumore ottenuto (vedi in questa pagina – Saturazione del Rumore). Se tutti i cubetti Missione sono nella casella a destra, il giocatore di turno deve rivelare 1 tessera Timer, poi rimettere tutti i cubetti Missione nella casella a sinistra.

MUOVERE NEMICI

Ogni volta che New York muove un Nemico, se non diversamente specificato, deve muoverlo nella direzione dell'Eroe di turno. Quando è necessario scegliere quali Nemici muovere, New York segue le seguenti priorità:

- i nemici che possono raggiungere lo spazio dell'Eroe, andando in ordine decrescente di valore di movimento e considerando anche i Tombini, poiché le tessere con un Tombino sono considerate adiacenti per i movimenti dei Nemici (vedi a pagina 15 – Icone); e in caso di ulteriore pareggio:
- i Galeotti su Auto;
- i Boss (in ordine decrescente di movimento);
- i Galeotti.
- i nemici che non possono raggiungere lo spazio dell'Eroe, seguendo la stessa regola per gli spareggi di quelli che ci riescono.

In caso di ulteriore parità in termini di priorità, il giocatore di turno sceglie come preferisce.

IMPORTANTE: i Nemici ingaggiati, quelli nel cui spazio è presente almeno un Eroe, non sono mai mossi da New York o dalle carte Evento.

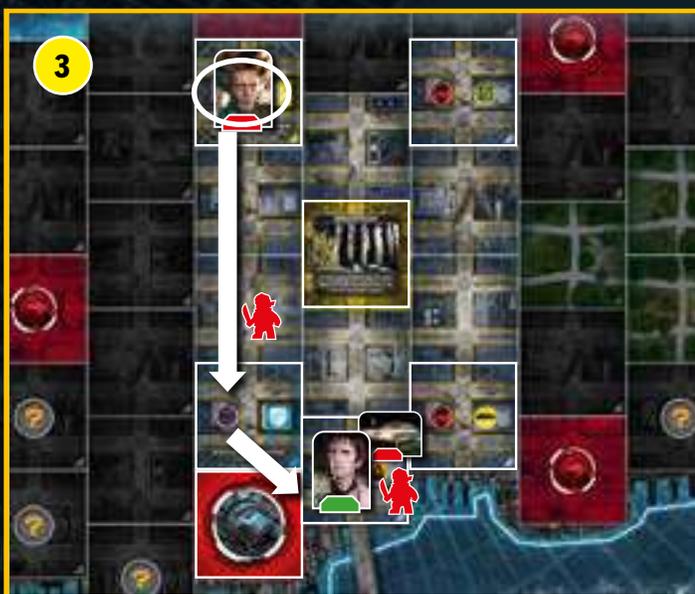
Mente muove in uno spazio con un'icona Evento. Poiché la pedina Livello Evento indica 1, rivela 1 carta Evento: Questo è il Duca. Questa carta consente a New York di muovere fino a 3 Nemici. La situazione sulla mappa potrebbe sembrare complicata, ma il giocatore di turno fa un po' di chiarezza verificando le priorità.



Ci sono 4 Nemici sulla mappa: 1 Galeotto (blu, movimento 1, distanza 1), 1 Galeotto (viola, movimento 1, distanza 2), 1 Galeotto su Auto (verde, movimento 2, distanza 2) e Romero (bianco, movimento 2, distanza 2). Romero si trova in uno spazio con un Tombino, dunque la sua distanza è calcolata usando il Tombino nello spazio adiacente a Mente.



Ci sono 3 Nemici che possono raggiungere lo spazio di Mente e in base al loro valore di movimento devono muoversi in questo ordine: verde, bianco, blu. Il primo Nemico a muoversi è il Galeotto su Auto (verde). Può seguire 2 percorsi per raggiungere lo spazio di Mente, ma uno di essi gli consente di muovere con sé 1 Galeotto (blu), e dunque lo preferisce rispetto all'altro.



Dopodiché è Romero (bianco) a muoversi, che usando il Tombino riesce a raggiungere lo spazio di Mente. Il Galeotto blu è adesso già nello spazio di Mente, dunque non si muove. New York può tuttavia muovere un terzo Nemico grazie alla carta; muove dunque anche il Galeotto viola di 1 spazio. Può seguire 2 percorsi per avvicinarsi a Mente, in questo caso è il giocatore di turno a scegliere, preferendo lo spazio in alto a sinistra.



RIMETTERE CARTE NEL MAZZO NEW YORK

Se c'è 1 sola carta nel mazzo New York in qualsiasi momento durante la fase New York, il giocatore di turno deve rimescolare tutte le carte Azione New York scartate e in gioco (**inclusi i Bonus Galeotti**) per formare un nuovo mazzo.

BLOCCHI STRADALI

Ci sono 2 modi per posizionare i Blocchi Stradali:

- quando una tessera con un'icona  viene rivelata;
- quando una carta Azione lo richiede: in questo caso posizionate il Blocco Stradale sulla strada contrassegnata con l'icona  sul dorso della carta in cima al mazzo New York.

I Blocchi Stradali devono essere sempre posizionati a faccia in su (il lato con l'icona Blocco Stradale visibile).

Quando un Blocco Stradale viene distrutto, giratelo in modo che l'icona Blocco Stradale non sia più visibile. I Blocchi Stradali distrutti non impediscono i movimenti o gli attacchi, ma vengono tenuti sulla plancia di gioco per evitare confusione e consentire ai giocatori di essere sicuri di non aver dimenticato di averne posizionato uno in precedenza.

Se dovrete posizionare un Blocco Stradale in una posizione in cui ne è già presente un altro, ignorate il posizionamento. Se dovrete posizionare un Blocco Stradale in una posizione in cui è presente un Blocco Stradale distrutto, giratelo semplicemente.

Se dovrete posizionare un Blocco Stradale in una posizione inutile (lungo la costa o il perimetro della plancia), ignorate il posizionamento. Tuttavia, un Blocco Stradale potrebbe essere posizionato in modo da impedire il movimento attraverso un ponte.



FACCIA IN SU



FACCIA IN GIÙ

CARTE AZIONE SPECIALE

All'inizio della partita, le 3 carte Azione Speciale New York sono posizionate a fianco della plancia di gioco. Queste carte sono aggiunte al mazzo New York (**mescolandole nel mazzo attuale, non nella pila degli scarti**) durante la partita, quando alcune tessere PDI vengono rivelate. Ciascuna di queste carte ha uno speciale Bonus Galeotti e quando risolte vengono posizionate sopra la plancia New York, in modo che il bonus sia visibile.

Se c'è 1 sola carta nel mazzo New York in qualsiasi momento durante la fase New York, il giocatore di turno deve rimescolare tutte le carte Azione New York scartate e in gioco (inclusi i **Bonus Galeotti**) per formare un nuovo mazzo.

Ogni carta con Bonus Galeotti potenzia una statistica di tutti i Galeotti in gioco (anche quelli su Auto). Ricordate che i Galeotti non mantengono i danni ricevuti tra un turno e l'altro; dunque, per ucciderne uno con 2 punti vita occorre infliggergli 2 danni nello stesso turno.

Possono esserci più carte con Bonus Galeotti in gioco nello stesso momento.



In questo esempio, la carta Azione Speciale New York in gioco conferisce un Bonus Galeotti a tutti i Galeotti di +1 punto vita.

VARIANTI DIFFICILI

Preparate il gioco come di normale, con una o entrambe queste modifiche:

- rimuovete 1 tessera Timer nera aggiuntiva;
- rimuovete 10 pedine Galeotto dalla riserva generale (giocando con 30, anziché 40).

APPENDICE A - SPIEGAZIONE CARTE SPECIFICHE



ANDIAMO

Quando vi muovete per effetto di questa carta, ignorate i Blocchi Stradali e qualsiasi altro effetto tra il PDI di partenza e quello di destinazione.



TI COPRO IO - FAMMI PENSARE - FORTE ANTITOSSICO - MI SIEDO UN ATTIMO

Non è possibile riprendere queste carte in mano grazie al loro effetto, poiché nel momento in cui vengono risolte, queste non si trovano ancora nella pila degli scarti.



BRACCIALE DEL PRESIDENTE (052)

Una volta rivelato, non è possibile usare di nuovo l'effetto di questa carta: funziona solo una volta. Potete comunque usarlo per completare una Vittoria Solitaria.



ASCIA

Il danno aggiuntivo di questa carta viene sommato solo una volta, prima di distribuirlo. Per esempio, usando una carta Azione che infligge 2 danni nel proprio spazio, infliggerete un totale di 3 danni nel vostro spazio, distribuendoli come preferite.



EFFETTI DI FURTO SULLE CARTE AZIONE SPECIALI

Quando rubate carte Oggetto o Valigetta in questo modo, potete scegliere la carta dal dorso, ma non potete guardarne il fronte prima di sceglierla.

APPENDICE B - REGOLE PER I COMPONENTI AGGIUNTIVI



8 CARTE AZIONE SPECIALE AGGIUNTIVE

Ci sono 2 nuove carte Azione Speciale per ogni Eroe, riconoscibili dal loro dorso. Aggiungetele alle altre. Quando un Eroe sale di livello e il giocatore deve scegliere 1 carta Azione Speciale da prendere, potrà scegliere anche tra le nuove.



2 NUOVE CARTE ARMA: BALESTRA

Aggiungete queste carte al mazzo Oggetto per aumentarne la variabilità. La Balestra vi consentirà di colpire i Nemici a distanza senza far Rumore!



2 NUOVE CARTE EVENTO: ESPLOSIONE

Aggiungete queste carte al mazzo Evento per aumentarne la variabilità. BOOM!

3 NUOVE TESSERE TIMER

Aggiungete queste tessere alle tessere Timer standard (nere) durante il passo 9 della preparazione, in modo che siano mescolate insieme alle altre.



2 TESSERE TRAPPOLA + 3 CARTE TRAPPOLA

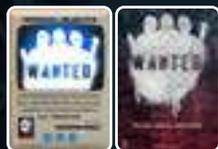
Mescolate le tessere Trappola insieme alle altre tessere Mappa, in modo che possano essere posizionate sulla plancia di gioco come le altre. Quando un Eroe si muove in una tessera Trappola, rimescola tutte le carte Trappola e ne pesca 1 casualmente: se rivela la carta Innescata deve risolvere l'effetto descritto sulla tessera; altrimenti non succede niente.



MAZZO NEW YORK DIFFICILE

Queste 10 carte possono essere usate per aumentare la difficoltà della partita, rendendo il mazzo New York più sfidante. Sostituite tutte le carte standard con quelle di questo mazzo, le potete riconoscere dalla specifica "DIFFICILE" sul loro dorso.

GAME VARIANT: WANTED!



2 NEW PERSONAL OBJECTIVES: WANTED! + 3 WANTED CARDS

Per introdurre questa variante, aggiungete le 2 carte Obiettivo Personale ai rispettivi mazzi prima di mescolarli e assegnare gli Obiettivi Personali agli Eroi all'inizio della partita. Tenete le 3 carte WANTED vicino alla plancia di gioco.

Ogni volta che uccidete un Boss, ottenete 1 carta WANTED (se possibile). Se il vostro Obiettivo Personale è possedere almeno 1 carta WANTED, potete allora usare questa carta per completare una Vittoria Solitaria.

Ogni volta che uccidete il Duca, l'Eroe che lo ha ucciso ottiene 1 carta WANTED.

VARIANTE DI GIOCO: IL PRESIDENTE È VIVO O MORTO?

Questo set di 5 carte può cambiare drasticamente il destino delle vostre partite. Anziché usare direttamente la carta Presidente, formate un mazzo Presidente composto da 3 carte (1 **Il Presidente è Morto** e 2 **Il Presidente è Vivo**). Sostituire la versione standard del Bracciale del Presidente con quella di questa variante.

Quando raggiungete la tessera Campo del Duca e volete prendere il Presidente con voi, dovete pescare la prima carta del mazzo Presidente: se pescate Il Presidente è Vivo, prendete la carta Presidente come di normale; se pescate Il Presidente è Morto, non potrete più completare una Vittoria Collettiva e potrete vincere solamente completando una Vittoria Solitaria (in questo caso continuate a giocare come se il Presidente fosse stato salvato).

Inoltre, durante la partita, potreste trovare e rivelare il **Dito del Presidente** o il **Bracciale del Presidente** (nella nuova versione) per rimuovere 1 carta **Il Presidente è Vivo** dal mazzo Presidente prima che venga salvato e rendere più difficoltosa (o addirittura impedire!) una Vittoria Collettiva.

POSTER DI ESCAPE FROM NEW YORK (76x51 cm)

Realizzato da Riccardo Crosa. Appendetelo a un muro. ;)

PLANCE E PEDINE EROE ALTERNATIVE

Potete usare la plancia/pedina che preferite: le abilità e le regole sono identiche a quelle standard, questi componenti cambiano solo da un punto di vista estetico.





1997: FUGA DA NEW YORK™

RICONOSCIMENTI

Game Design: Kevin Wilson

Sviluppo: Mauro Chiabotto

Regolamento Originale: Mauro Chiabotto

Illustrazioni: Davide Corsi e Mathias Mazzetti

Grafica: Mathias Mazzetti e Maurizio Giusta
(Vertigo Movie Advertising / Dam Things)

Gamefound Manager: Mauro Chiabotto

Revisione Linguistica Originale: William Niebling

Editing: Alex Grisafi

Produzione: Silvio Negri-Clementi

Collaboratori: Alex Grisafi, Flavio Mortarino

Traduzione: Giacomo Maltagliati

1997: FUGA DA NEW YORK

è pubblicato da:

Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone, 6 - 20122 Milano - Italy

www.pendragongamestudio.com

info@pendragongamestudio.com

Tutti i diritti riservati – ©2023 Pendragon Game Studio srl. Da utilizzare nelle documentazioni e per riferimento future.

ATTENZIONE: non adatto a bambini sotto i 36 mesi. Contiene piccole parti che, se ingerite, possono causare soffocamento.

Fabbricato in China - Shanghai





STUDIOCANAL
A CANAL+ COMPANY